המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים

תוכנית הלימודים

תילתן המכללה לעיצוב ולתקשורת חזותית, מזמינה אתכם להצטרף לעולם המרתק של עיצוב ופיתוח משחקים. כאן תקבלו את הכלים והידע ליצור ולהפיק משחקים בעצמכם, תוך התנסות מעשית המאפשרת לכם לעבוד על פרויקטים בקנה מידה גדול יחד עם צוותים מקצועיים - בדיוק כמו בתעשייה.

במהלך הלימודים תעבדו עם מנועי המשחק המובילים בעולם: Unity ו-Unreal, ותלמדו מהטובים ביותר.
תילתן היא גם שותפה רשמית של יוניטי העולמית - UAA - Unity Academic Alliance ושל Unreal Engine.

מסלולי הלימודים

DEV פיתוח משחקים	ART 2D/3D ארט למשחקים	GDP גיים דיזיין ופרודקט
משך הלימודים	משך הלימודים	משך הלימודים
שלוש שנים 3-4 ימים בשבוע	שלוש שנים 3-4 ימים בשבוע	שנתיים 4 ימים בשבוע

שאלו את יועץ הלימודים אודות התוכנית לעולים חדשים

תנאי קבלה

הקבלה ללימודי עיצוב ופיתוח משחקים מותנית במבחן ובראיון אישי.

שיעור ניסיון

ניתן להשתתף בשיעור עד שניים לניסיון, ללא התחייבות ובתיאום מראש על בסיס מקום פנוי.

הרשמה ותשלום

על מנת להבטיח מקום במסלול יש להסדיר תשלום במעמד ההרשמה ולחתום על אמנת הלימודים. ניתן לשלם באמצעות הפיקדון לחיילים משוחררים.

קורס חוזר

ניתן לבצע קורס חוזר על מנת לחזור על תכנים מסוימים, ללא תשלום, על בסיס מקום פנוי ובכפוף לתקנון המכללה.

סרקו וגלו עוד באתר שלנו

1800-34-30-30
tiltan.co.il
רח' העצמאות 65 (בצמוד לתחנת הרכבת חיפה מרכז השמונה)
תילתן™ המכללה לעיצוב ולתקשורת חזותית
Accredited by E. A. B. H. E. S.

המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים

מסלול עיצוב ופיתוח משחקים

מסלול עיצוב ופיתוח משחקים בתילתן הינו היחיד בישראל המקיף 2-3 שנות לימוד בתחום. אנו בתילתן מלמדים את שני מנועי המשחק המובילים בעולם Unity ו- Unreal Engine, ומחלקים את ההתמחויות שלנו לשלושה סוגים: פיתוח, ארט וגיים דיזיין ופרודקט. כל הסטודנטים אצלנו עוברים בנוסף הכשרה בקורסי הפקה ונושאים היקפיים משותפים.

עבודה בתעשייה

תעשיית המשחקים בישראל צומחת בצעדי ענק מאז 2010, וכיום ממוקדת בעיקר בשני תחומים עיקריים: משחקי קז'ואל לפלטפורמות מובייל, ומשחקים גדולים יותר עבור PC וקונסולות, הרבה מהם מפותחים ע"י צוותים צעירים ומוכשרים, המוגדרים כצוותי אינדי - Indies.

את התעשייה מייצגת בארץ עמותת Gamels, עמותה ללא מטרות רווח, אשר מקיימת כל שנה כנס גדול ומרהיב עם תצוגת משחקים, הרצאות ועוד. הבוגרים של מסלול פיתוח ועיצוב משחקים שלנו יכולים להשתלב בחברות בשוק כמו: Crazy Labs, Play Studios, Moonactive, Ilyon, Playtika, Plarium ועוד רבות וטובות.

קשורים לתעשיית המשחקים העולמית

במהלך הלימודים הסטודנטים בתילתן לוקחים חלק במשלחות לארצות שונות, ביקורים באולפנים של משחקים ואנימציה, מוסדות לימוד בינלאומיים לפיתוח ועיצוב משחקים, השתתפות בסדנאות והאקתונים גלובליים ולמידה בכנסים בינלאומיים כגון Unite Europe, Slush, Gamescom ועוד.

GLOBAL GAME JAM

מרתון עיצוב ופיתוח משחקים אשר מתקיים בכל העולם בו זמנית במאות אתרים והינו חינמי להשתתפות, ומהווה אטרקציה וכר פורה ליצירה של משחקים מופרעים ויפהפיים. ניתן לייצר משחקים על כל פלטפורמה אפשרית שתבחרו (אפילו טוסטר משולשים!).

תילתן נוטלת חלק באירוע זה מדי שנה ומרכזת את האתר הגדול ביותר בישראל ובאחד מחמשת המקומות הראשונים בעולם. במהלך הג'ם תילתן מארחת במכללה סטודנטים ואנשים העוסקים בתעשייה מכל הארץ.

הכירו את מנהל המחלקה
דור בן דור

מפתח משחקים בנשמה, עם ניסיון בעיצוב, פיתוח וייעוץ לפרויקטים על פני מגוון פלטפורמות. מנהל את המחלקה לפיתוח ועיצוב משחקים בתילתן ואת סטודיו CLOVER BITE ומאמין בשילוב מדויק בין יצירתיות לפרקטיקה.

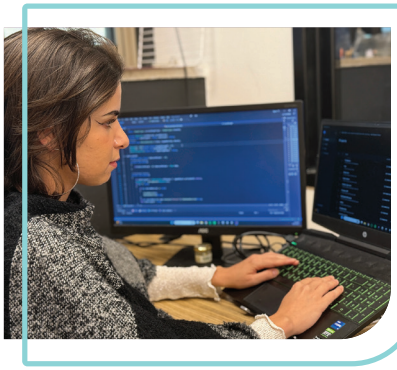
המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים

התמחויות

במהלך הלימודים במחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים בתילתן תהפכו להיות אנשי מקצוע בעלי יכולת להשתלב בתעשיית המשחקים. הלימודים שמים דגש על פרקטיקה ובמהלך הלימודים תתנסו ביצירת פרויקטים בקורסים השונים. הלימודים מתחלקים להתמחויות אך כשליש מהקורסים הם קורסים אותם לומדים הסטודנטים מכל ההתמחויות ביחד, קורסים כמו Game Design והפקה שילמדו אתכם להיות חלק מצוות פיתוח משחקים.

במסגרת המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים ניתן לבחור באחת משלוש התמחויות:

1 התמחויות בעיצוב ארט ואנימציה (Art 2D & 3D)



שתי ההתמחויות בעיצוב ארט מתמקדות ביצירת העולם החזותי של משחקי מחשב, ומשלבות לימודים תיאורטיים ומעשיים במגוון תחומים של אמנות דיגיטלית. הסטודנטים ילמדו לעצב דמויות, סביבות ואובייקטים במשחקים, תוך שימוש בטכניקות מתקדמות של איור, קונספט-ארט ומידול בתלת מימד. בנוסף בהתמחויות לומדים גם עיצוב ממשקי משתמש שמבטיחים חוויית משחק חלקה ואינטואיטיבית.

2 התמחות בפיתוח משחקים (Development)

ההתמחות בפיתוח משחקים (Development) מתמקדת בהיבטים הטכניים והתכנותיים של יצירת משחקי מחשב. הסטודנטים ילמדו תכנות בשתי שפות: C++ ו-C#, וישתמשו במנועי המשחק המובילים Unity ו-Unreal Engine כדי לתכנן וליישם מערכות משחק, בנוסף לנושאים מתקדמים וביניהם בינה מלאכותית (AI), משחקים מרובי משתתפים (Multiplayer), ושילוב טכנולוגיות מציאות רבודה (AR) ומציאות מדומה (VR) ועוד.

3 התמחות בגיים דיזיין ופרודקט (Game Design & Product)

Game Design & Product (עיצוב משחקים ופרודקט) הוא התחום המוקדש לתכנון ופיתוח של חוויות משחק. הסטודנטים בהתמחות זו ילמדו מגוון רחב של נושאים הכוללים: יצירת רעיונות מקוריים למשחקים, תכנון ויישום של חוקים, מכניקות וכללים המגדירים את האופן שבו המשחק מתנהל, עיצוב ממשקי משתמש, כתיבת סיפורים, דיאלוגים ותסריטים שמניעים את העלילה של המשחק.

תואר אירופי בעיצוב ופיתוח משחקים*

Accredited by
E. A. B. H. E. S.

במסגרת המסלול לתואר אירופי בעיצוב ופיתוח משחקים נמצאת תילתן בפיקוח E.A.B.H.E.S - גוף המפקח על מוסדות להשכלה גבוהה לפי תקן ECTS לקרדיטציה של נקודות זכות אירופיות. תקן ה-ECTS מאפשר לסטודנטים במסגרת האיחוד האירופי ניוד בין מוסדות לימוד, והכרה בלימודים קודמים שנערכו במוסדות מאושרים לפי התקן באירופה ואף מחוצה לה.

משך הלימודים

הלימודים נמשכים שנתיים או שלוש שנים, בהתאם למסלול הנבחר, ונערכים משעות אחר הצהריים ועד שעות הערב המאוחרות, שלוש פעמים בשבוע במסלול לתעודה וארבע פעמים בשבוע במסלול לתואר, דבר המאפשר לעבוד במקביל ללימודים. במסלול תעודה לומדים הסטודנטים 4 קורסים בשבוע (3 שעות אקדמיות כל קורס) בשני ימי לימודים + יום העשרה הכולל תכנים כמו הרצאות תעשייה, סדנאות אומן, ערבי משחקי קופסה ועוד - סה"כ שלושה ימי לימודים בשבוע.

*התואר הינו אירופי אינו מוכר על ידי המל"ג

המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים

תוכנית לימודים

- הקורסים המסומנים בכהה הם לתלמידי תואר בלבד, הקורסים בתכלת גם לתלמידי התעודה.
- התוכנית הסופית בכל שנת לימודים כפופה לשינויים בהתאם לצרכי השוק.
- התמחות ART מחייבת ידע ושליטה בפוטושופ ואילוסטרטור (נלמד במסגרת קורס תוכנות גרפיות).
- בהתמחות ART ניתן לבחור בהתמחות דו מימד ו/או בתלת מימד.
- מעבר לתוכנית המפורטת מתקיים יום העשרה נוסף (חובה לכל המסלולים).
- לאחר הקבלה לבית הספר הסטודנטים בהתמחות DEV ו-ART יצטרכו לעבור מבחן ידע. על פי תוצאות המבחן יקבע הצורך במכינה שתערך לפני/במהלך הסמסטר הראשון.

DEV	ART 3D	ART 2D	GAME DESIGN & PRODUCT
שנה א' סמסטר 1	**שנה א' סמסטר 1**	**שנה א' סמסטר 1**	**שנה א' סמסטר 1**
עיצוב משחקים 1	עיצוב משחקים 1	עיצוב משחקים 1	עיצוב משחקים 1
מבוא ל Unity (Dev)	יסודות עיצוב בתלת מימד	יסודות עיצוב בתלת מימד	Prototyping with Construct
מבוא לתכנות			יסודות בעיצוב
מתמטיקה 1	רישום דומם ומבוא לאנטומיה	רישום דומם ומבוא לאנטומיה	נרטיב
	אייקוניזציה וחשיבה עיצובית	אייקוניזציה וחשיבה עיצובית	היסטוריה של המשחקים
	תולדות האומנות	תולדות האומנות	
שנה א' סמסטר 2	**שנה א' סמסטר 2**	**שנה א' סמסטר 2**	**שנה א' סמסטר 2**
Rapid Prototyping	מבוא לאיור דיגיטלי	מבוא לאיור דיגיטלי	ממשק וחווית משתמש
Unity Mobile	יסודות בעיצוב	יסודות בעיצוב	איידיאיישן ופיצ'ינג
מתמטיקה 2	מידול ושטחים קשים	מידול ושטחים קשים	קורס פרויקט GD
			מבוא לפסיכולוגיה במשחקים
מבוא לפסיכולוגיה במשחקים	מבוא לפסיכולוגיה במשחקים	מבוא לפסיכולוגיה במשחקים	מבוא ליוניטי ארט
מבוא למדמ"ח			אייקוניזציה וחשיבה עיצובית
שנה ב' סמסטר 1	**שנה ב' סמסטר 1**	**שנה ב' סמסטר 1**	**שנה ב' סמסטר 1**
עיצוב משחקים 2	עיצוב משחקים 2	עיצוב משחקים 2	עיצוב משחקים 2
תכנות מנחה עצמים C#	UV פריסות וטקסטורות+סאבסטנס	סגנונות איור	הפקה ופרויקט גמר
Unreal מתחילים		קונספט דיזיין	Unreal מתחילים
Unity מתקדמים	ZBRUSH		טוטוריאלים ולמידה
ממשק וחווית משתמש	ממשק וחווית משתמש	ממשק וחווית משתמש	פיתוח עסקי
מבוא לסוציולוגיה במשחקים	מבוא לסוציולוגיה במשחקים	מבוא לסוציולוגיה במשחקים	ניהול מוצר
סינמטוגרפיה	סינמטוגרפיה	סינמטוגרפיה	סינמטוגרפיה
	רישום מתקדמים	רישום מתקדמים	
	אנטומיה מפלצתית	אנטומיה מפלצתית	
שנה ב' סמסטר 2	**שנה ב' סמסטר 2**	**שנה ב' סמסטר 2**	**שנה ב' סמסטר 2**
פרויקט אמצע והפקה	פרויקט אמצע והפקה	פרויקט אמצע והפקה	הפקה ופרויקט גמר
Unity מולטיפלייר	אנימציה 1 3D	עיצוב דמויות	קונטקסט תמתי
C++ מתחילים	ZBRUSH 2	עיצוב רקעים	Level Design
Design Patterns		אנימציה 1 2D	חווית משתמש מתקדמים
	מבוא ל Unity (Art)	מבוא ל Unity (Art)	מבוא לסוציולוגיה במשחקים
דאטה בייטים		עיצוב משחקים 1	
מבע משחקי	מבע משחקי	מבע משחקי	מבע משחקי
שנה ג' סמסטר 1	**שנה ג' סמסטר 1**	**שנה ג' סמסטר 1**	
הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר	
Unreal מתקדמים	אנימציה 2 3D	אטלס+תמיכה בפרויקט גמר	
Shaders Programming	מידול דמויות	אנימציה 2 2D	
תמיכה בפרויקט גמר			
פיזיקה למשחקים			
ניהול פיתוח	VFX	VFX	
AR/VR	Environmental Art	קונטקסט תמתי	
ניהול מוצר	ניהול מוצר	ניהול מוצר	
שנה ג' סמסטר 2	**שנה ג' סמסטר 2**	**שנה ג' סמסטר 2**	
הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר	
QA For Games	חומריות מתקדמת 3D	חווית משתמש מעשי	
Unity AI		סגנונות איור מתקדמים	
אופטימיזציה וביצועים	ריגינג	עיצוב משחקים 1	

כל הזכויות שמורות • ט.ל.ח • המכללה שומרת לעצמה את הזכות לשנות ולעדכן את תוכנית הלימודים • התואר הינו אירופי ואינו מוכר ע"י המל"ג בישראל